



Vous êtes prêts à entreprendre une mission en équipe ? Pleine d'énigmes ? Cette aventure est faite pour vous !

Vous êtes tranquillement en classe, lorsqu'un flash lumineux vous aveugle. Vous découvrez qu'un vaisseau spatial est en train d'atterrir près de votre école.

Le moteur gronde, émet un bruit d'explosion et s'éteint. Après que le brouillard se soit dissipé, vous voyez une forme bouger, pas de doute, c'est un extra-terrestre.

Pour commencer l'aventure, il va falloir faire preuve de courage... Bonne chance !

# Mission 1

Vous prenez votre courage à deux mains et décidez de rejoindre l'extra-terrestre.

Il possède une machine, qui semble lui permettre de communiquer avec les êtres humains.

Pour débloquent son système, déterminez quelles sont les trois touches à enfoncer dont la somme est égale à 30.



# Mission 2

Le iTraducteur se met en route, vous pouvez communiquer avec l'extra-terrestre. Il s'appelle Nova.

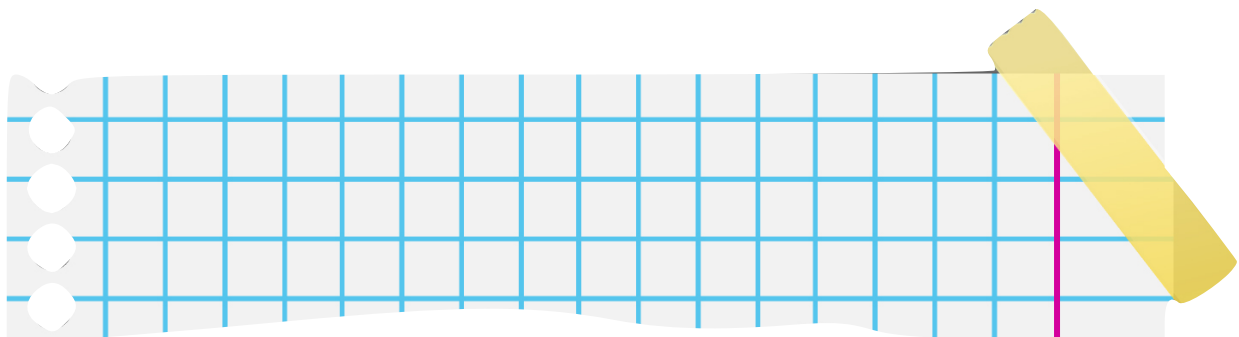
Il vous explique qu'il est tombé en panne avec son vaisseau spatial et qu'il va falloir l'aider à résoudre différentes missions pour pouvoir retourner chez lui.



Nova te demande de mettre l'horloge à l'heure exacte. Pour cela, il faut ajouter 3 minutes et 18 secondes à l'heure affichée.

14 H 37 M 49 S

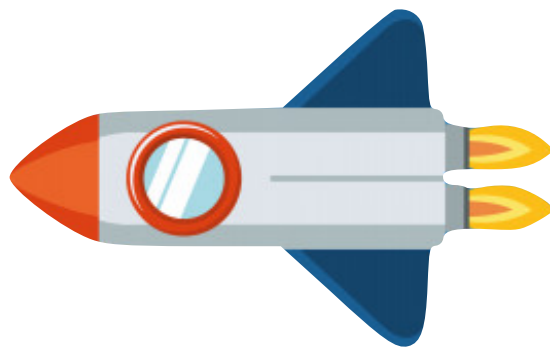
Quelle heure allez-vous indiquer sur l'horloge ?



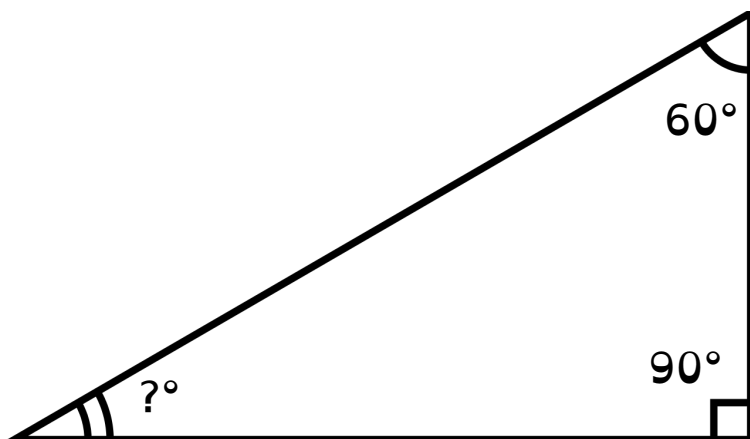
# Mission 3

Nova vous remercie pour cette première aide.

Il souhaiterait maintenant que vous l'aidiez à vérifier l'état de sa fusée qui était à l'intérieur de son vaisseau.



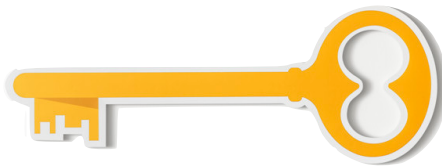
La fusée a des ailerons de forme triangulaire. Nova vous demande la mesure de l'angle manquant pour vérifier qu'il n'y a pas de souci de ce côté.



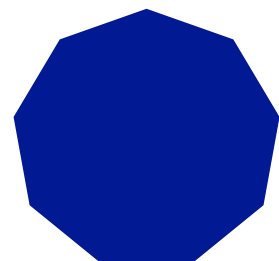
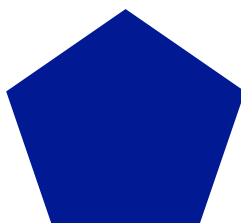
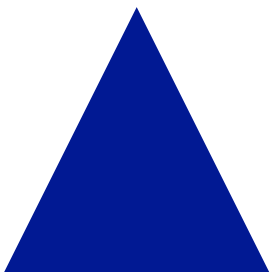
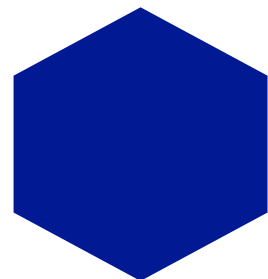
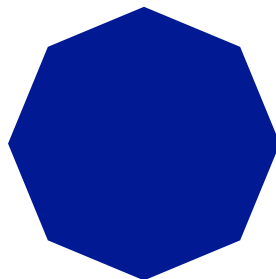
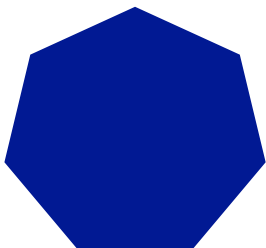
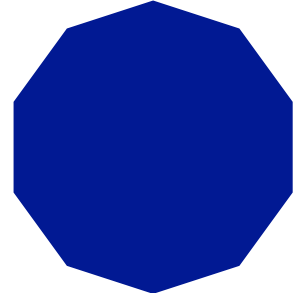
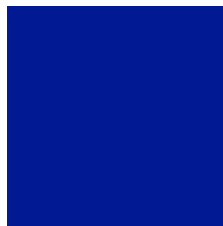
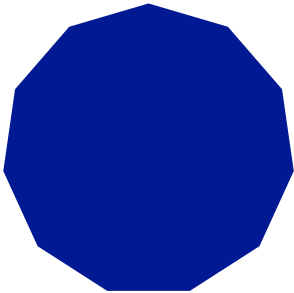
# Mission 4

La clé du vaisseau de Nova a été abîmée et il doit la refaire.

Il sait que le modèle est de forme hexagonale.

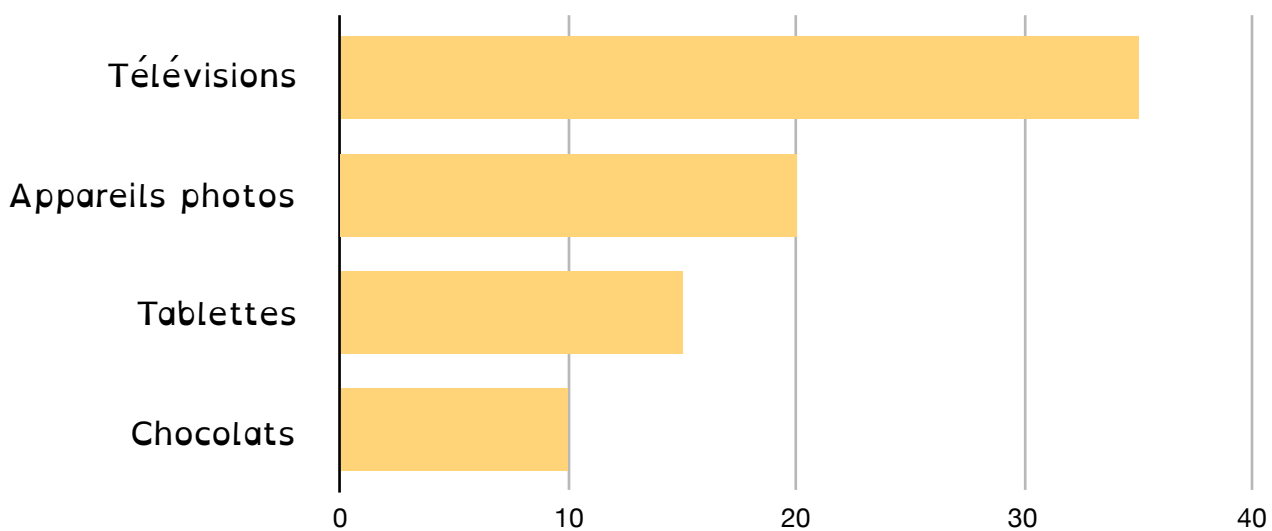


Entourez la forme qu'il doit reproduire.



# Mission 5

Voilà sa clé réparée grâce à vous, mais hélas le système d'allumage du vaisseau possède également un code spécifique.



Code

=

le nombre  
d'appareils  
photos + le  
nombre de  
chocolats

Quel nombre allez-vous  
composer ?



# Mission 6

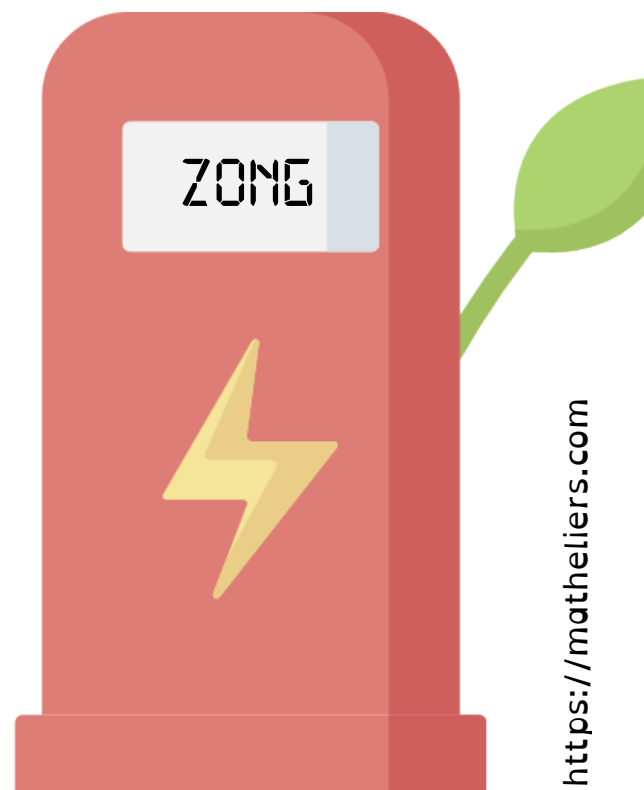
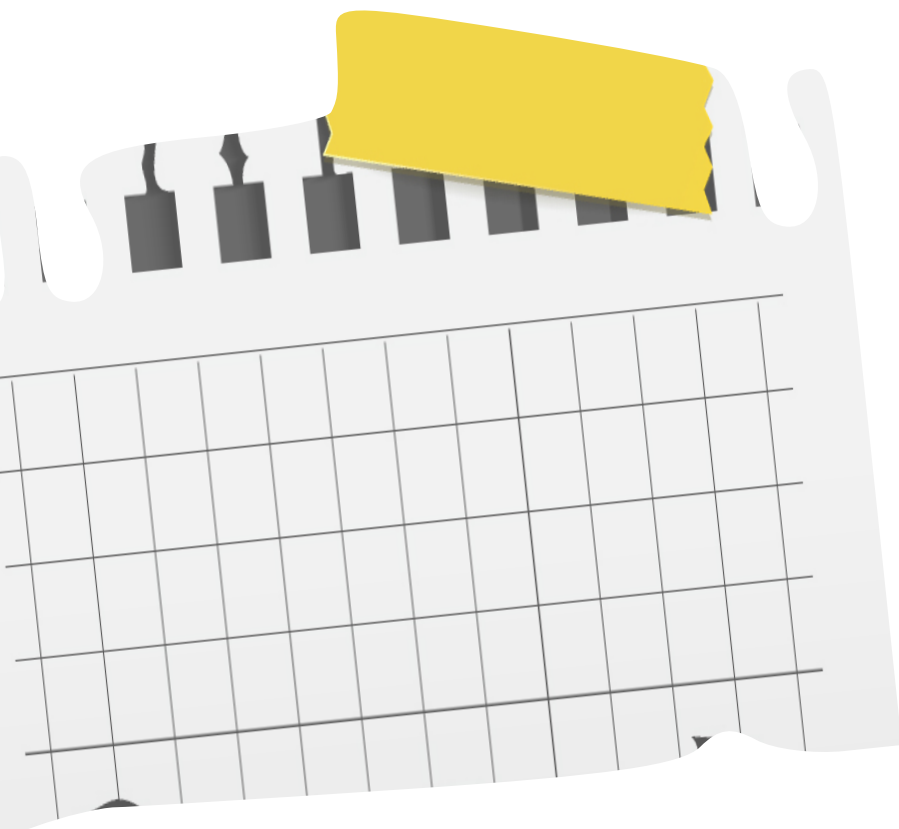
Nova tente de démarrer son vaisseau, mais ça ne marche pas.

La jauge de carburant est à sec.

Pour pouvoir la remplir, il doit transformer l'essence qui se trouve sur Terre, en du zong (carburant extra-terrestre).

Pour avoir 1 litre de zong, il lui faut 3,2 litres d'essence.

Combien lui faudra-t-il de litres d'essence pour obtenir 7 litres de zong ?

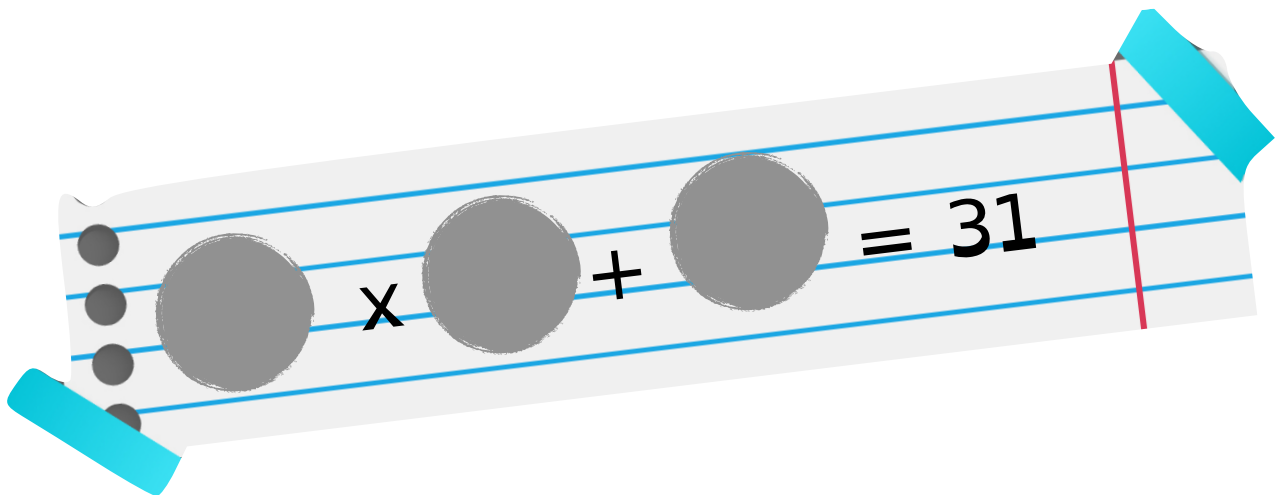


# Mission 7

Le vaisseau est enfin réparé. Cependant, Nova avait une mission à effectuer sur Terre. Sa maman lui a noté sa demande dans une capsule.



Pour ouvrir cette capsule, placez les nombres 7, 4 et 6 dans l'opération pour que celle-ci soit correcte.





## Mission 8

Avant de réaliser la mission pour sa maman, Nova doit terminer quelques préparatifs avant de partir.

Nova décide de tracer un rectangle au sol pour marquer l'emplacement du départ de son vaisseau.

Pour cela il a besoin d'une corde !



Aidez-le à déterminer quelle longueur de corde il lui faudra pour réaliser ce rectangle !



# Mission 9

Et voilà, tout est presque prêt !

Il lui reste à déterminer quel vortex mène à sa planète.

Ces tunnels fonctionnent en déduisant les années à partir de l'année en cours, qui est 2021 sur Terre.

Quel vortex emmènera Nova en l'an 1715 ?

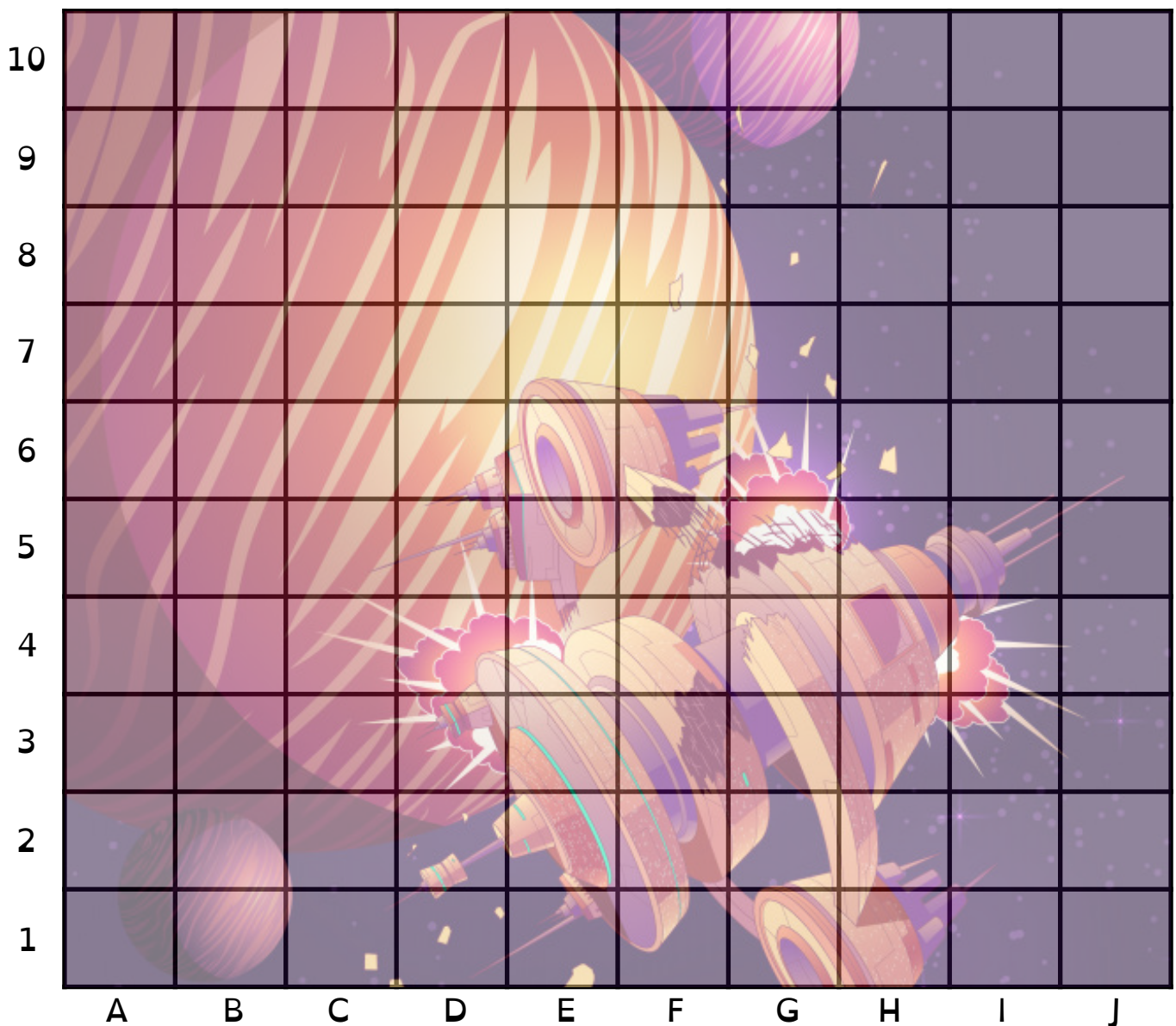
316

296

306

# Mission 10

Nova se rappelle qu'avant de retourner chez lui, il devait faire un passage dans la Galaxie XY et récupérer un gâteau pour sa maman. Pour trouver ce gâteau, il faut se rendre à l'endroit de coordonnées ( E ; 8 ). Indiquez-le sur la carte.



Nova vous remercie pour toute votre aide et votre courage ! Il est bien rentré chez lui grâce à vous et il n'a pas oublié d'apporter le fameux gâteau pour sa maman.

À bientôt pour de nouvelles missions !!!

